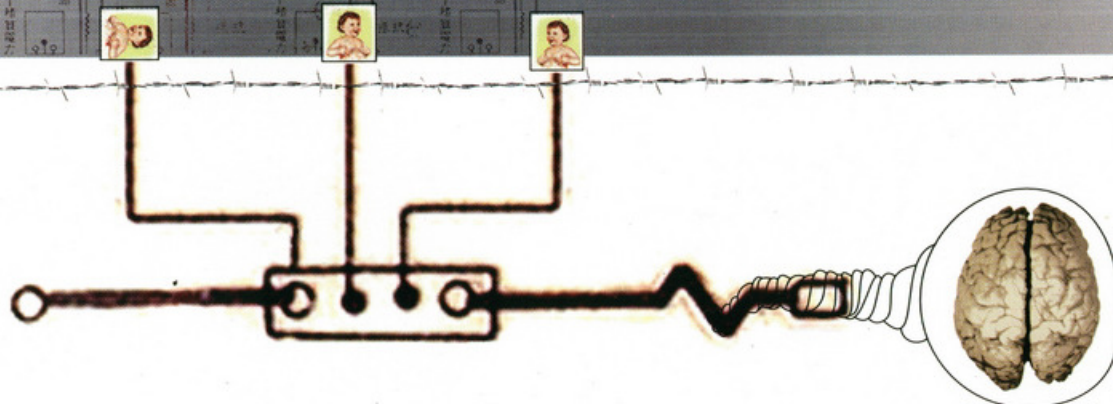
N°0
NEXT
GAMER
GIOCHI PER PC E ON-LINE
NEXT publishing
UNREAL TOURNAMENT

Direttore responsabile: Francesco Monico
Editore: Next Publishing S.r.l.
Registrazione tribunale della stampa di Milano: 247 del 26.03.1999
Stampa: Officine Grafiche de Agostini
Distributore: ME.PE.
Responsabile vendita pubblicità: Stefania Manca
Coordinamento timone pubblicità: Velda Mozati
Coordinatore di produzione:...
Service editoriale: Cross publishing, Carlo Barone, Mauro Ortolani, Francesco Alinovi
Art Direction: Gaia Paris
Grafica e impaginazione: Upsidedown

Tiratura: 80.000 copie con CD Demo Lit.9.900
In allegato edicola: 40.000 giochi completi Lit.19.900
Periodicità: 11 numeri annui, doppio Luglio/Agosto

editoriale

ALPHA E OMEGA

La prima e l'ultima lettera dell'alfabeto greco sono solitamente usate per indicare un inizio e una fine... Un po' presuntuosamente ho deciso di citarle per parlarvi di ciò che avete ora tra le mani: il primo abbozzo, una larva (di ciò che speriamo diverrà una splendida farfalla) di Next Gamer, che porrà termine al modo classico di concepire le riviste di videogiochi. Il mercato sta ormai cambiando, radicalmente, e da nicchia per pochi appassionati, si sta trasformando in mass market, dove le intersezioni con la cultura e la vita di tutti i giorni si fanno sempre più forti e influenti. Anche il modo di giocare sta cambiando... i giocatori della nostra era vogliono qualcosa di più e vogliono combattere contro avversari capaci di competere con loro alla pari, cosa che solo un altro essere umano può fare. Persino il modo di comunicare e di interagire con le persone sta cambiando... Prima serviva un telefono, o uscire a prendere una birra in un pub; oggi basta avere Internet per aprire le porte verso ogni parte e persona del mondo. Cultura, multiplayer e Internet: a queste tre parole vorremmo che sia associata Next Gamer e faremo di tutto per far sì che ciò accada. Non sarà facile, né nego che si tratti di un progetto ambizioso e privo di rischi... ma riteniamo che, attualmente, nessuna rivista specializzata abbia la struttura e le idee per parlare a 360° del mondo dei videogiochi e di tutto ciò a esso collegato. Non fraintendetemi, però, Next Gamer è e sempre sarà un mensile che tratta di esperienze videoludiche: al suo interno troverete recensioni, anteprime, novità e quant'altro interessi il campo in cui tutti noi lavoriamo... sempre con la massima competenza e professionalità possibile. Al giorno d'oggi, l'editoria specializzata in questo campo vanta una scelta molto ampia, ma è difficile trovare veramente chi fa tutto questo per lavoro e non per guadagnare facilmente denaro... Scrivere di videogiochi non è difficile, farlo da professionisti sì.

Noi, però, siamo voluti andare oltre... non ci bastava fornire una "semplice" alternativa, seppur valida, alle altre testate, molte delle quali già affermate, valide e professioniste; non ci bastava parlare di videogiochi giudicandone i diversi aspetti che li caratterizzano... Vogliamo dare, a tutti voi e ai futuri lettori, una finestra su un mondo nuovo a cui la definizione di "divertimento per bambini" sta veramente troppo stretta. Ambiziosi? Superbi? Troppo ottimisti? Lo sappiamo... ma non deve essere considerato necessariamente un male... e mi auguro che il tempo sappia darci ragione.

CARLO BARONE

sommario

PERCEZIONI

VISIONI

EMOZIONI

RIFLESSIONI

CREAZIONI

HomeWorld
Editore: sierra
Sviluppatore: relic
Uscita: estate
Genere: strategia

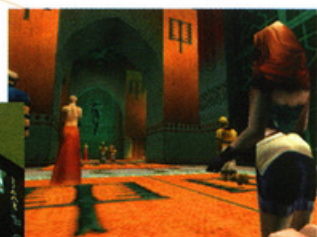
Non è possibile condurre un'esistenza felice su un pianeta paradisiaco: prima o poi una razza aliena cercherà di conquistarlo e deportare tutti i suoi abitanti in un angolo sperduto della galassia al cui confronto Arrakis sembra Versailles. A quel punto non resta che un'unica soluzione: coltivare il sentimento di vendetta di generazione in generazione e, appena il nemico abbassa la guardia, sfruttare la possibilità di riprendersi ciò che era stato tolto.

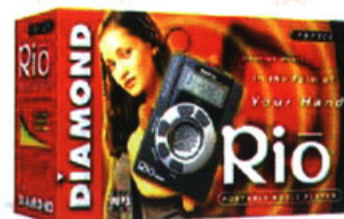
Da queste premesse nasce *HomeWorld*, il primo gioco di strategia ambientato in una mappa interamente tridimensionale e praticamente sconfinata. Il ruolo del giocatore è quello di comandante della spedizione per la riconquista del pianeta e sotto il suo controllo c'è un'intera flotta di astronavi. Come testimoniano le immagini, la grafica è veramente strepitosa, ma ciò che suscita maggiore interesse rimane comunque la struttura di gioco, originale e intrigante.

Vampire: The Masquerade
Editore: Activision
Sviluppatore: Nihilistic
Uscita: inverno
Genere: gioco di ruolo

Vampire: The Masquerade è uno dei giochi di ruolo con carta e penna più famosi. I vampiri presenti in questo gioco non sono creature della notte romantiche e solitarie, ma si organizzano in grandi clan, ciascuno contraddistinto da differenti poteri e, di riflesso, da diverse personalità. Le macchinazioni politiche fra i clan sono importanti quanto la necessità di nutrirsi di sangue. Il giocatore veste i panni di un guerriero umano che per amore decide di diventare un vampiro e sempre per amore finirà invischiato nelle lotte fra i clan. Ma in *Redemption* non c'è solo il conflitto esterno, lo stesso protagonista sarà combattuto fra la sua vecchia natura umana e la nuova necessità si succhiare sangue a quelli che una volta erano suoi simili. *Vampire: The Masquerade – Redemption* promette di essere uno dei videogiochi di ruolo più complessi e avvincenti di sempre: è dotato di uno scenario accattivante e di una veste grafica maestosa. Non resta che valutare la giocabilità.

Omikron: The Nomad Soul
Editore: Eidos
Sviluppatore: Quantic Dream
Uscita: inverno
Genere: avventura

Omikron è uno dei giochi più ambiziosi mai progettati: sia dal punto di vita tecnico che da quello propriamente videoludico. L'anima del giocatore è proiettata in un universo parallelo, all'interno di un corpo sconosciuto e senza alcuna spiegazione. Da queste assurde e inquietanti premesse nasce la necessità di esplorare e investigare il mondo di *Omikron*, alla ricerca di una risposta e di una via di fuga. La struttura di gioco poggia sul concetto di "Reincarnazione Virtuale": se il personaggio in cui risiede l'anima del giocatore muore, questa penetrerà nel corpo della prima persona che viene in contatto con il cadavere. Questo implica che non si può tornare indietro e ogni volta bisognerà adattare la propria ricerca alle caratteristiche del nuovo corpo posseduto. Nessuno può ancora dire se l'esperienza di gioco sarà all'altezza delle ambizioni degli sviluppatori: se così fosse potremmo trovarci di fronte al capolavoro dell'anno.

Mp3 a portata di tasca

Lo standard Mp3 ha cambiato decisamente il modo di ascoltare la musica. Fino a poco tempo fa per riuscire a comprimere in poco spazio un file musicale bisognava rinunciare alla qualità. Ricorrendo a questo nuovo standard si può riempire un CD con oltre 300 brani. Per riuscire a comprimere i dati in questo modo vengono eliminati tutti i segnali sonori non udibili dall'orecchio umano. Fino ad oggi questa efficace tecnica di riproduzione era a solo vantaggio dei navigatori più incalliti e pazienti che avevano il tempo di scaricarsi da Internet i file musicali da siti non troppo ufficiali. La Diamond ha però immesso sul mercato un eccezionale walkman, in grado di immagazzinare file con estensione .mp3 per un totale di un'ora di musica. Finalmente è possibile registrare direttamente le proprie compilation da CD e aggiornarle a piacimento, mantenendo la qualità del suono digitale e risparmiandosi i tipici saltellamenti dei CD audio portatili. L'ultimo modello è dotato di 64 MB di memoria, espandibili fino a 96 MB.

Rio Mp3 Player da Diamond Multimedia

Dai bit alla celluloide

Il regista di culto David Cronemberg, autore di classici come La Mosca e Videodrome, ha concentrato la sua attenzione sul futuro dei videogiochi. Il risultato delle sue ricerche è eXistenZ, sua ultima fatica cinematografica. In un mondo in cui i game designer hanno assunto la fama delle rockstar, Allegra Galler – interpretata da Jennifer Jason Leigh – è l'ideatrice di un sistema in grado di penetrare nelle emozioni del giocatore tramite un'interfaccia da collegare alla spina dorsale: eXistenZ. Braccata da un gruppo di fanatici che tentano di assassinarla, Allegra cerca scampo nel mondo virtuale generato dalla sua creazione. Nella pellicola di Cronemberg avviene esattamente il contrario di ciò che accade in Nirvana di Salvatores: nell'ambizioso film del regista italiano, infatti, il protagonista di un videogioco tenta evadere da un mondo fatto di bit, in eXisteZ, invece, un essere umano trova la via di fuga in un videogioco. Quale dei due scenari è più credibile?

eXistenZ di David Cronemberg

Film in formato lillipuziano

Chi l'ha detto che un buon film non sia come un buon libro? E perché vedere solo a casa quello che si può vedere anche fuori? Perché costa tanti soldi è una risposta da persona preparata, ma se si dispone di tre milioni da buttare al vento forse vale la pena passare dal negozio di elettrodomestici e provare a chiedere il nuovo lettore DVD portatile di Panasonic. Lo schermo LCD a colori da 5.8 pollici in formato 16/9 e due ore di batterie sono il massimo per gustare appieno film come Titanic: non si rimane sconvolti dai primi piani dell'asettico Leonardo di Caprio e si possono perdere i momenti più tragici del film, evitando di farsi sorprendere con le lacrime agli occhi se si viaggia in treno. Il lettore DVD-L10 ha tutte le uscite per essere collegato a un impianto sorround e al televisore di casa. È dotato di un'interfaccia grafica di facile impiego e di una funzione, Scene Maker, che permette di rivedere le scene d'azione preferite fino alla nausea. Inutile infierire nuovamente sul Titanic.

DVD-L10 Dvd Player da Panasonic

La seconda era degli imperi

Tredici razze del medioevo sono pronte a darsi battaglia nel nuovo gioco strategico di Microsoft.

Di Mauro Ortolani

Age of Empires 2: Age of Kings

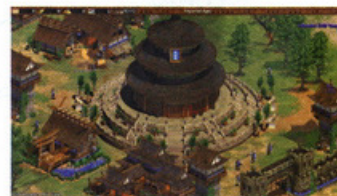
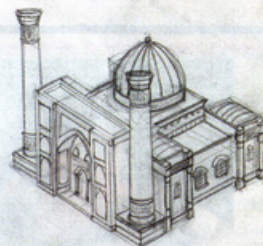
Uscita prevista: autunno '99

Editore: Microsoft

Sviluppatore: Ensemble Studios

Distributore: Microsoft

http://www.microsoft.com/games/

Il dettaglio grafico di alcune costruzioni lascia davvero senza fiato. Notate la bellezza di questa cattedrale gotica.

L'edificazione delle "Meraviglie" farà guadagnare potenza e prestigio alla razza da voi comandata.

Tutti gli edifici sono stati disegnati su carta prima di essere trasferiti all'interno del gioco.

Aaron Nimzowitsch
(1886-1935)

lo scacchista tedesco che escogitò la linea di difesa omonima, difesa che, giocando con i neri, si rivela pressoché inespugnabile.
Nonostante questo, Nimzowitsch favoriva le partite di attacco fondate, però, su rigorosi fattori posizionali. Raramente attaccava con impeto, ma quando lo faceva il suo avversario si trovava alle prese con una macchina da guerra basata su combinazioni assolutamente brillanti.

Due nobili sovrani si fronteggiano ai bordi di una scacchiera con la stessa tensione che era dipinta sui volti di **Nimzowitsch** e di Aljechin nel corso della loro leggendaria sfida. Con queste immagini in full motion video comincia il secondo capitolo di *Age of Empires*, strategico in tempo reale sviluppato dagli Ensemble Studios e distribuito da **Microsoft**. Alla guida degli Ensemble Studios si trova Bruce Shelley, distinto quarantenne dotato di talento e di senso dell'umorismo in egual misura. Già braccio destro di Sid Meier ai tempi di *Civilization*, Shelley cominciò a sviluppare il primo *Age of Empires* facendo tesoro delle nozioni apprese lavorando fianco a fianco con il guru del software videoludico. Il risultato del suo lavoro fu un gioco che mutuava parte dei sistemi di *Civilization*, ma che incentrava l'azione più sulle battaglie che non sulla ricerca. Inoltre, differenza sostanziale, il nuovo gioco sfruttava i vantaggi del tempo reale, abbandonando il sistema a turni che aveva reso famoso *Civilization*.

Quando *Age of Empires* fu terminato, i giocatori si trovarono tra le mani un prodotto assolutamente di primo piano, che coniugava felicemente la profondità del titolo di Meier all'immediatezza tipica dei giochi in real time. A quasi due anni di distanza e dopo un'espansione ufficiale dal titolo *Rise of Rome*, Shelley e soci sono pronti a deliziarci con il seguito ufficiale del pluridecorato prequel.
Nell'orgia di "numeri due" che sembra ormai diventata un punto fermo nel mercato dei videogiochi, pochi titoli possono veramente vantare significative migliorie rispetto ai precedenti, ma già dalle prime battute, *Age of Empires 2* sembra in grado di rinnovare l'interesse per la strategia in tempo reale. *Age of Kings*, questo il sottotitolo, è sostanzialmente basato sullo stesso engine del prequel e ne condivide parecchi aspetti relativi alla gestione delle risorse e all'interfaccia. Le migliorie apportate sono comunque tutt'altro che trascurabili, a partire da un deciso lifting grafico.

Microsoft ha iniziato il suo viaggio nel mondo dei videogiochi con titoli come Urban Assault e Outwars, per poi affidarsi a mani esperte limitandosi alla distribuzione e al supporto. In questo modo abbiamo potuto gustarci ottimi giochi del calibro di Close Combat, Motocross Madness, Cart Precision Racing e la recente saga di Age of Empires, tanto per citarne alcuni. I videogiochi hanno sicuramente influito sull'economia di Microsoft; per il primo trimestre del nuovo esercizio fiscale, chiuso il 30 settembre 1998, la compagnia ha infatti annunciato di aver conseguito un fatturato di 3,95 miliardi di dollari, con un incremento del 26% rispetto ai 3,13 miliardi di dollari realizzati nel corrispondente trimestre del precedente esercizio. Per maggiori info: **http://www.microsoft.com/games/**

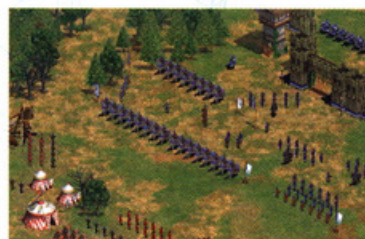
Il primo miglioramento visibile è infatti puramente estetico: il gioco gira in alta risoluzione a 800x600 ed è veramente uno spettacolo! Le dimensioni di tutti gli edifici sono state aumentate, così che rispetto a un uomo appiedato le dimensioni di un palazzo sono perfettamente in scala.

Le mura difensive costituiscono un efficace baluardo contro le invasioni di barbari o eserciti rivali.

Le aumentate dimensioni rendono giustizia alle strutture. Questo mulino non potrebbe essere più realistico.

Un castello dell'era imperiale. Notate la mini mappa in basso a destra che indica la nostra posizione e quella nemica.

Le mappe sono logicamente più grandi rispetto a quelle del gioco precedente, tanto che nelle partite in multiplayer è possibile sceglierne la grandezza in modo da evitare il rischio di passare ore e ore a cercare il nemico. Le civiltà da controllare sono diventate tredici e comprendono, tra le altre, i Vichinghi, i Mongoli, i Celti e i **Bizantini**. La presenza di questa risma multietnica non ha, evidentemente, uno scopo puramente decorativo, dal momento che ogni razza avrà peculiarità ben precise identificabili in differenti possibilità di sviluppo tecnologico e in strutture particolari che solo quel popolo potrà erigere. Ogni razza avrà inoltre alcune **unità militari** tipiche di quella cultura e che le altre civiltà non potranno produrre. Proprio sull'aspetto militare del gioco è stato posto l'accento più importante; prima di tutto è stato fatto un gran lavoro sull'intelligenza artificiale delle unità in modo da ottenere da loro risposte più pronte di fronte alle varie situazioni, inoltre sono state aggiunte delle nuove funzioni di "Pattuglia", "Segui" e "Presidia" sotto forma di ordini che si potranno impartire alle truppe, oltre che la possibilità di abbordare i vascelli nemici durante gli scontri via mare. Tutto questo è possibile ottenerlo con pochi colpi di mouse, dato che uno dei punti di forza del titolo è dato ancora dall'estrema snellezza dell'interfaccia e dalla relativa facilità nel gestire tutti gli aspetti del gioco.

Sopra, il briefing di una missione nella campagna con Giovanna D'arco.

Due armate schierate contrapposte in ordine di battaglia. Molto suggestivo.

Nonostante la sua indubbia importanza, l'abilità tattica nella gestione degli eserciti non sarà l'unico mezzo per imporre la propria legge; un migliorato sistema economico permetterà infatti di prevalere sugli avversari anche mediante la supremazia nel commercio o la costruzione delle cosiddette Meraviglie.
Interessanti novità si riscontrano anche nell'impostazione dei vari livelli di gioco. Sono sempre presenti gli scenari singoli, ma le campagne sono strutturate in maniera differente e ancora più attinente al contesto storico trattato. Ogni campagna sarà infatti incentrata su un importante personaggio storico realmente esistito; avremo così la possibilità di guidare Giovanna d'Arco, William Wallace, Genghis Khan e molti altri condottieri impegnati in varie serie di scenari collegati tra loro e che andranno a formare le già citate campagne. Un elemento che appare senza dubbio molto affascinante e che aggiunge profondità a un titolo che, già di per sé, ne offre parecchia. Un ultima nota va senz'altro dedicata al fatto che il gioco verrà completamente localizzato in italiano sia nella manualistica, sia nel programma vero e proprio. Un fatto, questo, che non fa altro che aumentare la nostra voglia di giocarci; voglia che dovremo tenerci ancora per un po', visto che la data di uscita prevista dovrebbe essere collocata da qualche parte in autunno, presumibilmente a novembre.

Carro per l'assedio di fortezze e castelli.

La fanteria, data l'età in cui AoE2 si svolge, sarà il corpo principale delle vostre armate.

Se ti guardi allo specchio, vedrai solo il tuo nemico

UNREAL TOURNAMENT

Di Carlo Barone

L'interminabile ricerca di un nemico, di un obiettivo da abbattere, di qualcuno da dominare potrai mai avere fine? Forse no, ma alla Epic vogliono darvi il modo di sfogarvi... in tutta tranquillità...

www.unrealtournament.net
Editore: GT Interactive
Sviluppatore: Epic Megagames
Distributore: Halifax

Potreste forse negare che, a causa dei ritmi della società odierna, tutti noi viviamo in un costante stato di stress, di alienazione e di competizione con chi ci sta vicino, sia egli un collega di lavoro, un vicino, un burocrate, o persino un amico? Credo siano in pochi a non riconoscersi in questo stato di cose e, se esistono, li invidio sinceramente... ma proprio perché siamo giunti a questo punto nell'evoluzione sociale, è lecito cercare metodi di sfogo di ogni tipo. Il videogioco è uno, con tutto il bene e il male che porta con sé (soprattutto il male direbbero molti benpensanti frustrati); e quale miglior aspetto di un videogioco può esprimere al meglio questa funzione se non il multiplayer? Il gusto di affrontare l'essere umano "che sta dall'altra parte" senza sottostare a nessuna **legge**, nessuna convenzione al di là di quelle che il gioco stesso ci impone? L'avversario può essere chiunque e noi stessi possiamo dargli l'aspetto o la fisionomia che vogliamo, l'unica cosa che conta è vincere... vincere arrivando a dominare l'altra intelligenza umana e dimostrando chi è il più forte. Sfortunatamente, però, tutto questo non è sempre possibile, anzi, a voler essere onesti i giocatori che possono dilettarsi in Italia con questo tipo di gioco sono una minoranza, a causa di infrastrutture non adeguate (come connessioni Internet troppo lente o l'impossibilità economica di crearsi una rete in casa); già, il multiplayer può essere considerato come l'apice del divertimento elettronico, ma, di contro, richiede un impiego di mezzi che non tutti possono permettersi... Cosa pensereste, dunque, se vi dicessi che qualcuno ha cercato di fare un prodotto con l'intenzione di dare questo feeling a chiunque, che potesse vantare un'intelligenza degli avversari il più vicino possibile a quella umana e che fosse specificatamente pensato per il multiplayer? Vi stupireste, probabilmente, ma fareste male, perché queste sono proprio le intenzioni di *Unreal Tournament*. Sfruttando lo stesso motore grafico di *Unreal*, eletto nel 1998 quale migliore sparatutto dell'anno, le intenzioni del team di sviluppo della Epic Megagames erano di realizzare un prodotto che potesse contare su avversari virtuali, chiamati **Bot**, da poter usare all'interno di partite in multiplayer simulate sullo stesso computer. In pratica, vi troverete all'interno di vere e proprie sfide con un numero di avversari variabile da uno a dieci. Il livello di programmazione dell'intelligenza artificiale di questi alter ego al silicio è veramente incredibile: infatti, non solo si occuperanno di cercare di eliminarvi nel modo più veloce possibile, ma anche terranno dei comportamenti diversi e, soprattutto, cercheranno di agire nella maniera più adatta alla situazione. Li ingaggerete in combattimento ravvicinato? Bene, passeranno subito all'arma adatta... Rimarranno senza armatura? Andranno subito a cercarne una, magari soffiandovela da sotto il naso (e, credetemi, non c'è nulla di più fastidioso che farsi rubare un power up da uno "stupido" Bot)... Vi assicuro che di esempi potrei farne a migliaia e che gli sforzi per dare un comportamento "umano" a questi combattenti sono stati davvero immani. Pensate, poi, che il loro atteggiamento varierà a seconda del vostro modo di giocare e del tempo che passeranno all'interno dell'arena in cui starete combattendo. Infatti, il loro livello di abilità ne indicherà essenzialmente la conoscenza delle strategia di attacco, della

Tanto per entrare in merito del tempo libero dei nostri governanti, vorrei ricordare un disegno di legge, comunicato il 29 ottobre 1998 al Senato e attualmente ancora in corso di valutazione, che riguardava proprio i videogiochi... il simpatico Senatore Athos De Luca ha, infatti, proposto di rendere fuorilegge e penalmente perseguibile chiunque "produca, importi o commercializzi sul territorio nazionale" videogiochi che contengano fatti o scene riconducibili a reati secondo il nostro codice penale. Se questo disegno diventasse legge, con ogni probabilità circa l'80% dei giochi sarebbe illegale in Italia... Ritengo non sia necessario fare alcun tipo di commento.

Il termine Bot (troncamento del completo "robot") è entrato nel gergo comune per indicare i combattenti controllati da un'intelligenza artificiale. UT non è certo il primo titolo a farne uso (lo stesso Unreal ne possedeva una versione più "light", mentre Quake e Quake 2 sono ricchi di programmi che ne permettono lutilizzo), ma è sicuramente quello che ne ha spinto le funzionalità al massimo. È interessante notare come lo studio della IA a livelli avanzati (come gli androidi dei film di fantascienza per intenderci) sia una branca piuttosto oscura... mentre la maggior parte delle ricerche, anche nel campo dei famosi computer biologici, verte allottimizzazione dei processi di lavoro tramite capacità analitiche e sintetiche... Speravate in qualcosa di meglio? Magari dai geni del MIT? Beh, effettivamente lì esistono degli esperimenti in corso (andate a **http://www.ai.mit.edu/index.html**) con un robot chiamato "Cog", ma se vi interessa l'argomento da un punto di vista più commerciale questo indirizzo **http://ai.iit.nrc.ca/ai_companies.html** contiene un elenco di siti piuttosto completo.

La geometria degli ambienti è decisamente più futuristica di Unreal, oltre che visivamente migliore.

Due pistole sono meglio di una... almeno finché non si ha in mano un bel lanciamissili!

Il marrano sta fuggendo con la bandiera del mio team... dovrò fermarlo con questa misera pistolina...

locazione degli oggetti e della geometria della mappa, tutti dati che sapranno ben sfruttare a loro favore per avere la vostra pelle, ma, nel caso in cui abiliterete l'apposita opzione, il loro livello di abilità riguarderà piuttosto la loro conoscenza di base, che amplieranno autonomamente durante il gioco. Discorso a parte merita, invece, il caso in cui siano vostri alleati (in uno dei tanti giochi di *Unreal Tournament* in cui è prevista una sfida a squadre), se lasciati a se stessi cercheranno di seguire delle linee logiche di azione (difendere la base, andare a rubare la bandiera se non lo sta facendo nessun altro, coprirvi le spalle se state fuggendo da un gruppo di avversari assatanati e così via...), ma in un qualunque momento, potrete richiamare un comodo menu per impartire loro precisi ordini come mantenere la posizione, difendere la base o coprirvi le spalle. Lo stesso menu vi potrà essere d'aiuto nel caso vorrete insultare i vostri nemici, non tanto per divertimento, ma, magari, per distrarli da qualche vostro compagno in difficoltà. Insomma, tutto è stato pensato, creato e fatto per cercare di simulare il più minuziosamente possibile un'esperienza multiplayer e, di riflesso, anche la modalità single player è stata adattata a questa scelta. Oltre, infatti, alle sessioni di pratica libera, dove potrete organizzare a vostro piacimento una partita decidendo il numero di Bot e il tipo di gioco a cui volete partecipare, il corpo principale di *Unreal Tournament* è composto dal torneo vero e proprio che "sostituisce" il classico gioco singolo. Non avrete nessuna storia che vi farà sentire protagonisti di un film, nessun mondo da salvare, nessun puzzle da risolvere... solo una serie di arene a difficoltà crescente, divise tra le cinque modalità di gioco che *UT* offre. Può sembrare semplicistico, quasi banale, ma, vi assicuro, dannatamente divertente e impegnativo. Ogni arena, a seconda della specialità che la caratterizza, avrà un diverso obiettivo: un certo numero di frag, una quantità di catture della bandiera avversaria, il mantenimento (o la conquista) di una certa posizione, ma l'aspetto che conterà sempre sarà **l'eliminazione** del vostro avversario. A questo proposito, le modalità di gioco saranno cinque (e prima di passare alla

Ridotti al peggio, senza munizioni, l'aria compressa dell'Impact Hammer potrebbe diventare la carta vincente.

successiva dovrete completare un certo numero di arene nella precedente): il classico Deathmatch, Capture the Flag, Assault, Domination e Last Man Standing. Mentre i primi due hanno bisogno di ben poche spiegazioni, gli altri tre sono piuttosto innovativi e meritano un'attenzione particolare. In Assault, essenzialmente a squadre, dovrete adempire a una determinata missione che potrà variare dall'ingresso in una particolare stanza o distruzione di uno o più precisi oggetti; in quest'ottica, una squadra si occuperà della difesa dell'obiettivo, l'altra dell'assalto... semplice e molto a effetto, soprattutto viste le frequenti citazioni da produzioni cinematografiche. Domination, invece, vi vedrà impegnati, sempre a squadre, in una lotta per il predominio prolungato di punti focali della mappa, con un indicatore colorato che ne determinerà il controllo, in modo da accumulare abbastanza punti e raggiungere il tetto richiesto. Infine, *UT* offre Last Man Standing che potrebbe essere

"Non avrete nessuna storia, nessun mondo da salvare, nessun puzzle da risolvere... può sembrare semplicistico, quasi banale, ma, vi assicuro, dannatamente divertente e impegnativo..."

Quello che si dice un gran bel colpo... e una gran bella foto!

Di sangue in UT ne vedrete a bizzeffe... insieme ad arti volanti, teste mozzate e via dicendo...

A difesa della base nel Capture the Flag. Speriamo che i miei soci si occupino del resto...

La maggior parte degli strumenti di morte di UT è stata presa direttamente dal suo predecessore. Al di là del restyling grafico, comunque, non sono mancate aggiunte ed eliminazioni. Degna di nota è l'introduzione del Redeemer, una sorta di missile nucleare che disintegra tutto ciò che si trova nel suo raggio di esplosione.. il bello è che potrete persino prendere il controllo in prima persona dei suoi colpi!

Un bel fucile da cecchino è il massimo per difendere le postazioni nel Domination.

Alcuni livelli sono dotati di trappole: sparate all'interruttore e la botola al centro si aprirà portando il malcapitato a morte certa.

La tattica migliore nel Deathmatch consiste nell'immischiarsi in scontri in atto... vile ma efficace.

visto come una sorta di Deathmatch al contrario: in effetti, non saranno contate le vostre uccisioni, ma le vostre morti... superate un certo numero di "diparite" e sarete fuori dal gioco... restate in piedi fino all'ultimo e sarete proclamati vincitori. Naturalmente, tutte queste modalità saranno riportate identiche anche nella modalità multiplayer, per cui *UT* offre un ampio supporto (anche se solo via protocollo TCP/IP, sia esso Internet o locale). Incluso nell'interfaccia è disponibile un'utility per la ricerca dei giochi in remoto, la possibilità di lanciare un server dedicato e, chicca notevole, viene consentito l'utilizzo dei Bot in una partita di questo tipo (questo significa che potrete lanciarvi in giochi a squadre anche se sarete soli contro un amico... i Bot saranno i vostri compagni e voi ne acquisirete il comando). Questo estensivo supporto, unito a una lunga serie di ottimizzazioni al motore grafico rispetto al precedente *Unreal*, rende la modalità multiplayer un eccellente metodo per prolungare la vita di questa versione *Tournament*, ma sarebbe stato una vergogna il contrario, visti gli obiettivi preposti. Dal punto di vista grafico ci troviamo di fronte a un vero e proprio gioiello... Il motore del suo predecessore, tanto esoso quanto visivamente appagante, è stato addirittura migliorato, soprattutto nell'impatto visivo delle texture – ora molto più definite – e nell'aggiunta di nuovi giochi di luce ed effetti grafici; il risultato è eccellente e, allo stato attuale delle cose, migliore di qualsiasi altro prodotto disponibile, almeno fino alla concretizzazione dello spettro di *Quake 3*, seriamente intenzionato a riprendersi lo scettro di miglior titolo multiplayer mai apparso. Insomma, *Unreal Tournament* è un gioco che chiunque dovrebbe provare, non solo tra i più accaniti "fraggers", ma anche tra coloro che odiano i giochi di questo tipo... potrebbero scoprire una pericolosa dimensione di gioco, capace davvero di dare dipendenza...

Meglio chiamare qualcuno ad assistermi... il mio avversario è ben corazzato!

Quando realtà e finzione collimano

Un esempio di squadra armata con tanto di cecchino!

Certo è facile sfogare la propria rabbia o la propria voglia di vincere contro avversari virtuali, generati dal silicio del vostro computer, siano essi mossi da complesse linee di programma o da una mente umana, ma avete mai pensato a che cosa si provi facendolo veramente? Forse sì, ma contemporaneamente avrete anche pensato all'impossibilità della cosa. Ebbene c'è chi ha scelto di aggirare le barriere socio/culturali, emulando l'atto umano di maggiore affermazione e predominio: la guerra. Potremmo dire che si tratta di persone che "giocano" al multiplayer dal vero, senza, però, che nessuno si faccia male (o almeno non tanto)... Si chiama "Soft Air" e sta diventando uno "sport" molto seguito, anche nel nostro paese. Di cosa si tratta? Semplice, di una vera e propria simulazione di guerra, o guerriglia, negli ambienti più disparati, utilizzando riproduzioni di armi da fuoco realmente esistenti. Probabilmente, molti di voi staranno pensando a tipiche pistole giocattolo ad aria compressa, ma vi assicuro che l'equipaggiamento del Soft Air ha poco a che spartire con queste ultime. Le pistole, in genere a gas, sono solo la punta dell'iceberg di un armamentario che farebbe invidia ai migliori eserciti internazionali. Una visita in un negozio specializzato vi permetterebbe di osservare riproduzioni di fucili e mitragliatrici (alimentate a elettricità) capaci di prestazioni incredibili, oppure, interessandovi un po' di più, trovereste altri simpatici gadget quali mine antiuomo, lanciagranate e persino fucili da cecchino capaci di colpire un bersaglio a mezzo chilometro di distanza. Ma come funziona il tutto? Beh, le regole variano da organizzazione a organizzazione: potreste partecipare a una sfida a squadre, alla riproduzione di assalti di forze speciali e, perché no, a una partita realistica di "Capture the Flag" in mezzo a un bosco. Tutti i colpi sono a vernice, in modo che si sappia sempre quando un nemico viene abbattuto, ma soprattutto è fondamentale indossare opportune protezioni per evitare danni seri. Interessati? Bene, ma sappiate che non potrete andare nel vostro palazzo e organizzare un remake di "Die Hard": tutti gli eventi devono essere autorizzati, spesso in aree particolari, e regolamentati dalle rispettive federazioni. In Italia è la FISA (Federazione Italiana Soft Air, **http://www.fisoftair.it**) a occuparsene; mentre se vi interessa qualche informazione in più potreste recarvi a **http://www.geocities.com/Yosemite/7659/shome.htm**, oppure consultare un accurato catalogo di armi a **http://www.tokyo-model.com.hk/index_e.html**.

Una riproduzione di un cannoncino Vulcan portatile (quello del film "Predator"); l'originale è capace di sparare 1000 colpi al minuto, alla velocità di 550 m/sec, con una forza di impatto di 5 ton, utilizzando proiettili a gittata rotatoria, che non feriscono ma tranciano di netto!

GAUGE

What U Need

Vi consigliamo almeno un P200 con Voodoo 2 e 32 Mbyte di Ram, anche non godrete al massimo della splendida grafica di UT. Avere a disposizione un P2 a 300, 64 Mbyte di Ram e una scheda di nuova generazione ve lo farà sicuramente godere al massimo... Sono inoltre supportati tutti i tipi di audio tridimensionale esistenti tramite accelerazione hardware.

Alternative

Half Life

Forse il primo sparatutto in soggettiva a presentare un'esperienza di gioco singolo davvero coinvolgente e realistica. Molto bello il multiplayer (soprattutto dopo l'introduzione di *Team Fortress*), ma non ai livelli di *Unreal Tournament*.

Quake 2

Il gioco multiplayer per eccellenza, soprattutto vista la grande capacità di essere personalizzato. Ancora oggi molti appassionati inventano nuovi Mod e livelli... in attesa dell'uscita di *Quake 3*...

Non siamo soli nell'universo, è che nessuno ci invita mai alle feste.

Se l'evoluzione avesse imboccato un percorso diverso di quello che ha portato alle catene di McDonald, probabilmente il tasso di colesterolo sarebbe più basso e la vita, così come siamo soliti concepirla, sarebbe potuta apparire in maniera molto differente.

L'assegnazione genetica è peggio del Super Enalotto e il numero dei percorsi evolutivi è decisamente superiore a quello dei ciclisti di Pechino: al posto di bipedi coperti di tessuti artificiali che si spostano all'interno di confezioni metalliche in agglomerati di materia inerte e puzzolente potremmo immaginare altri esseri, che magari si ritrovano a svernare in colonie tropicali per deporre le uova in compagnia, ma sicuramente più intelligenti. Tuttavia, non si sarebbe trattato di organismi troppo diversi dalle specie animali che conosciamo oggi: la vita sulla Terra è una conseguenza della presenza dell'acqua; senza azoto, carbonio, idrogeno e ossigeno, gli elementi fondamentali delle cellule viventi, non saremmo in grado di concepire nessun'altra forma di esistenza. Questa ristrettezza ha come conseguenza una limitazione delle forme di vita possibili. L'ambiente è, infatti, l'unico riferimento per definire il corso dell'evoluzione: per evitare di fare solo brevi comparse sul palcoscenico evolutivo bisogna scegliere fra un numero limitato di ruoli possibili. Il problema, però, riguarda solo gli abitanti della Terra. Niente può impedire che altre forme di quella che non esiteremmo a definire vita si siano organizzate per i fatti loro, seguendo processi per noi incomprensibili, e che abbiano già prenotato le vacanze in un angolo remoto dell'universo. Il punto è che siamo soliti immaginare gli extraterrestri come creature con le stesse caratteristiche di quelle che popolano il nostro pianeta; esseri che vedono, sentono, mangiano, dormono e odiano alzarsi presto al mattino – pochi scrittori di fantascienza raccontano però di alieni che fanno la cacca. Questi in realtà sono pregiudizi che non hanno alcuna giustificazione. A questo punto sorge spontaneo l'interrogativo: come sono le altre forme di vita? L'esobiologia è la disciplina che tenta di dare una risposta. L'esobiologia è, infatti, il campo di studi che riguarda la vita oltre la Terra. Il problema principale è che viene guardata con sospetto dagli accademici in quanto unica scienza sperimentale priva di oggetto di studio, perlomeno al di fuori dell'Area 51, il che non è comunque di conforto. Uno dei luminari dell'esobiologia è Carl Sagan, promotore del progetto **SETI** (Search for ExtraTerritorial Intelligence), avviato negli anni settanta per poter stabilire un contatto con eventuali esseri alieni intelligenti - o in grado almeno di distinguere Cameron Diaz da Rosy Bindi, e comunicare con loro. Delusi dal fatto che E.T. non fosse un extraterrestre vero, gli esobiologi si sono chiusi in laboratorio a sperimentare chimiche diverse, vale a dire prive delle sostanze organiche che si trovano nelle cellule terrestri. Tutto questo senza il bisogno di ricorrere a sostanze stupefacenti. L'incognita maggiore che assilla i progetti come l'esobiologia e il SETI riguarda la mancanza di una definizione di vita. Dato che si conosce solo la vita del nostro pianeta, non si sa quali siano gli aspetti fondamentali di un sistema vivente e quali quelli superficiali. Senza sapere queste cose, cosa cavolo si va a cercare?

È bastata la diffusione dei computer per cambiare radicalmente scenario. Non occorre più andare a scrutare fra le galassie: c'è un brodo primordiale molto più in fermento proprio all'interno dei circuiti della macchina. Si chiama vita artificiale ed è già la base di un programma e che stata definita la "biologia del possibile". In un ambiente composto unicamente da impulsi elettrici esistono pure forme logiche che hanno codici genetici fatti di 1 e di 0, che si evolvono seguendo regole proprie.

Sono semplici righe di programmazione, generate dall'uomo nella quasi totalità dei casi, in grado di combinarsi tra loro per creare forme nuove e impreviste. Questo tipo di vita può essere inteso come ciò che consuma il dispositivo di calcolo principale, ovvero la CPU. Così come gli organismi viventi si evolvono attraverso la selezione naturale, la vita digitale si evolve attraverso la competizione fra le semplici istruzioni che formano la base di un programma e che si contendono il tempo di elaborazione nella CPU e lo spazio nell'area di memoria. In generale ogni stringa di codice è pensata per agire in un unico modo con le altre stringhe, ovvero quello che è lo scopo principale del programma, sia che si tratti di un videogioco che di ritocco fotografico. Alcuni ricercatori hanno provato a creare stringhe di codice assolutamente libere di interagire tra loro. Il problema, a questo punto, è che tali "organismi" possano sfuggire al controllo dell'uomo. Per arginare tale pericolo è stata sfruttata la capacità del computer di simulare altri computer al suo interno. Possiamo distinguere così fra due tipi di organismi digitali: quelli reali e quelli virtuali. Gli organismi digitali virtuali sono progettati per muoversi nei videogiochi e in altre situazioni più complesse, come agenti dei sistemi esperti: l'uomo produce un ambiente specifico all'interno del computer al di fuori del quale tali organismi non possono esistere. Al contrario, gli organismi digitali reali, come nel caso di un virus del computer, pur essendo progettati dall'uomo possono sfuggire al suo controllo, andandosi a insediare direttamente nei componenti fisici del computer e non in una sua ricostruzione virtuale. Troppo complicato? Allora permettetemi di dare un solo consiglio: se sentite provenire rumori strani dal vostro computer, del tipo buco allo stomaco, girate alla larga.

Francesco Alinovi

Evolva è un gioco ambientato in un mondo dove una diversa evoluzione biologica ha portato alla creazione di guerrieri capaci di adattarsi a ogni situazione... chissà che cosa si saranno inventati...

Se siete particolarmente interessati alla cosa, o semplicemente un pò curiosi potreste anche visitare il sito ufficiale del progetto (**http://www.seti-inst.edu/Welcome.html**). Qui troverete i link per entrare a far parte del progetto SETI@Home: in pratica, si tratterà di scaricare uno screen saver che farà in modo di ottenere ed elaborare i dati di ascolto delle antenne riceventi, rimandando poi indietro i dati elaborati. Un piccolo contributo a un grande progetto... ma non ci assumiamo colpe se poi un Uomo Che Fuma busserà alla vostra porta...

La pagina web del Mit (http://www.ai.mit.edu/index.html) dedicata agli esperimenti di Intelligenza artificale... dateci un occhio!

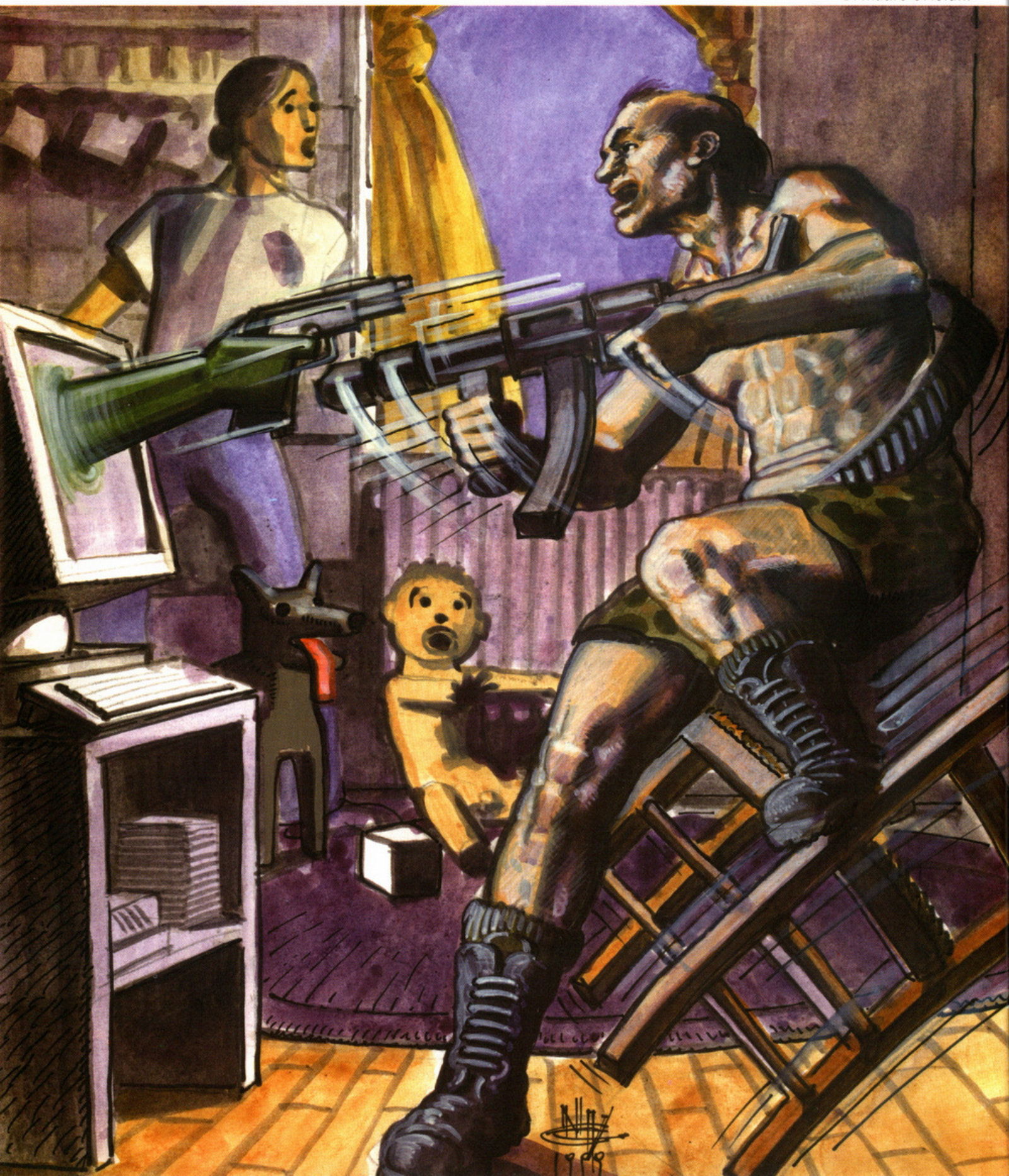
Unreal Tournament è probabilmente il miglior esempio di Intelligenza Artificale utilizzata in un videogioco.

IO E IL MULTIPLAYER

Quando l'invenzione di un diverso modo di giocare riesce a influenzare la tecnologia, il mercato e il modo di vivere.

Di Mauro Ortolani

I Perché in due è meglio?

Ritornando a casa da una pesante giornata lavorativa, dopo aver combattuto con i vicini di casa, il traffico, il capufficio, gli spaghetti scaldati nel microonde, i colleghi di lavoro e di nuovo il traffico, il primo istinto che si prova, rientrati in casa, è quello di vendetta!

I primi timidi approcci, quando ancora la definizione "Multiplayer" appariva come qualcosa di riservato a un mondo fantastico abitato da pochi eletti, facevano pensare a un progetto irraggiungibile e utopistico. Poi, lentamente, lo sviluppo, il supporto, l'interesse, la mania e, infine, la moda. All'alba del terzo millennio un videogioco non può dirsi tale se viene privato della modalità multiplayer. Non importa quanto la trama, il plot, la sceneggiatura, siano importanti, dettagliati o studiati con attenzione. Il gioco deve essere fruibile da più persone contemporaneamente. Come si è arrivati a questo? Mistero! L'apparizione di nuove figure o invenzioni nel mondo che abitiamo ha spesso origini lontane e la causa, più spesso che no, è meno importante dell'effetto. Secondo il principio che "Più siamo, più ci divertiamo", le partite a più giocatori hanno subito superato in termini di coinvolgimento le esperienze solitarie e solipsistiche del giocatore singolo. Le cause? Molteplici: desiderio di socializzare con altri, paura della solitudine, istinto ancestrale del combattimento, voglia di rivalsa, desiderio di affermazione sul prossimo, applicazione della legge della jungla oppure, semplicemente, lo stress causato dall'aver vissuto un altro normale **giorno di ordinaria follia**. Qualunque sia la vostra motivazione, essa non può rifuggire da una di queste cause, non si spiegherebbe altrimenti la vostra soddisfazione nel fraggare un avversario nel bel mezzo di un livello di **Half Life** o il vostro godimento interiore nell'infierire sugli ultimi sanguinolenti rimasugli di un cadavere nemico in una qualsiasi sessione a **Quake 2**. Per ultimo vanno citati i famosi "sfottò", vera e propria chiave di gioco nelle partite via LAN o collegamento seriale. Perché mai i programmatori avrebbero dovuto cominciare a inserire opzioni per inviare testo ai propri avversari? Per insultarli e prenderli in giro, ecco perché! Comodissimo se il rivale si trova oltre l'Oceano, quando urlare "Son of a Bitch!" dalla finestra non avrebbe senso. La società odierna genera frustrazione, i ritmi diventano frenetici e i nemici sono spesso inattaccabili. Cosa c'è di meglio che una sessione in multiplayer, dove i freni inibitori possono godere di una meritata siesta e gli istinti animali possono trovare libero sfogo? Naturalmente prendersela con dei mostri controllati da un chip al silicio può essere divertente, ma quando dall'altra parte si trova **l'alter ego** virtuale di una persona reale, la faccenda diventa addirittura entusiasmante. Del resto, fin dagli albori della vita umana, i nostri istinti tribali sono sempre stati rivolti alla supremazia sugli avversari. Da tutto ciò si deduce che qualsiasi scontro, battaglia o sfida ha bisogno di almeno due parti in causa e il multiplayer, così come il matrimonio, non fa eccezione.

Se Michael Douglas avesse potuto farsi una sfida in multiplayer a Quake 2, probabilmente il film **"Un Giorno Di Ordinaria Follia"** non avrebbe avuto alcun senso. Immaginate la quantità di ira e stress che un videogioco di questo tipo aiuta a scaricare quando viene giocato contro avversari umani. Sempre meglio che montare un laser sulla propria auto...

Half Life è uno dei pochi titoli in cui la modalità per giocatore singolo può competere in coinvolgimento emotivo con quella a più giocatori. Il prodotto Sierra è tuttora in attesa di un degno rivale.

Quake 2 sembra nato apposta per il multiplayer e nonostante tutto sembra solo l'antipasto di ciò che proveremo con Quake 3. Alla Id sanno certamente come fare giochi e come collezionare Ferrari. Del resto il genere lo hanno inventato loro con Wolfenstein 3D.

L'Alter Ego virtuale rappresenta ciò che ognuno vorrebbe essere almeno una volta al giorno. Alto, forte, muscoloso, sicuro di sé, abile, infallibile, immortale.

2 Etica del Multiplayer.

Seduto davanti al monitor, lo sguardo impietrito sugli ultimi pixel baluginanti sullo schermo, rifletto sul come e sul perché uno sconosciuto adolescente nipponico ha disintegrato le ultime vestigia della mia civiltà in una partita a Age of Empires. Considerazioni sul rispetto e sull'etica si fanno strada pericolosamente dentro di me.

Virginia Shea si è occupata di stilare una guida pratica al corretto comportamento da tenere sul World Wide Web, e l'ha battezzata **Netiquette**. Ora, chi dice che nelle partite in multiplayer tutto sia concesso? Che il nostro stile di vita sia sostanzialmente diverso da quello ottocentesco, nessuno lo nega. I duelli che una volta si svolgevano clandestinamente tra due rivali in amore o tra l'offendente e l'offeso avevano un'aura di solennità e di onore, le parti avverse si rispettavano in battaglia riconoscendo il valore del nemico e i veri crimini si svolgevano nei salotti. **Tolstoj** ha fotografato perfettamente tutto questo nel suo capolavoro Guerra e Pace. Il tempo ha cambiato le cose e nulla sembra più importare se non la vittoria a qualsiasi costo e l'annientamento, con conseguente umiliazione, del nemico. Le guerre virtuali combattute tra i PC di tutto il mondo collegati tra loro dalla madre di tutte le reti si adeguano a questo trend e tattiche sgradevoli si sono fatte strada affiancate da comportamenti scorretti e sleali adottati al solo scopo di beffeggiare l'avversario di turno. Una di queste tattiche è quella che viene comunemente definita "Rush". Prerogativa quasi assoluta delle partite combattute in Internet, il Rush fonda la sua efficacia, con il fastidio che ne deriva da parte di chi lo subisce, sulla velocità a discapito della strategia ed è particolarmente e tristemente famoso tra i giocatori di **Starcraft**, nonché tra tutti i patiti della strategia in real time. Mentre uno dei contendenti comincia a studiare la disposizione delle proprie strutture e la relativa tattica da adottare, l'altro, approfittando del fattore tempo, fabbrica una manciata di deboli unità e le scaglia contro un nemico ignaro di ciò che lo aspetta, impreparato a fronteggiare un attacco e confidente nel fatto che anche in un combattimento multiplayer sussista una forma di correttezza, sportività e codice d'onore. Niente di più sbagliato. Lo stesso discorso lo si può applicare a chi, in **Unreal** o nel succitato *Half-Life* basi le proprie tattiche su azioni subdole quali il posizionamento di mine antiuomo nei punti di passaggio frequente o nascondendosi nell'ombra aspettando il nemico. L'elenco potrebbe continuare a lungo e potrebbe comprendere gli spietati killer di *Diablo* o di *Ultima Online*, persone senza scrupoli che, tramite assidue frequentazioni dei dungeon o per mezzo di cheat code, infieriscono sui giocatori più deboli (dietro questi soggetti si nascondo quasi sempre moccolosi ragazzini abilissimi nell'arte del videogame). L'etica nelle partite in multiplayer, come quindi si può notare, è un fatto puramente teorico e molto soggettivo. Coloro che pensano ai videogiochi come elementi di disturbo alla vita di tutti i giorni dovrebbero chiedersi quanto la vita di tutti i giorni abbia disturbato il mondo dei videogiochi con la sua nefasta influenza.

Internet è regolato da precise norme comportamentali che, spesso, non tutti rispettano. Un esempio potrebbe essere non "parlare a voce alta" (in maiuscolo) nelle chat, non mandare mai mail senza soggetto e così via... Se vi interessano queste norme comportamentali di Internet, se volete provare a essere educati sul Web, leggetevi gli estratti da **Netiquette** all'indirizzo: **www.albion.com/netiquette/book/index.html.**

Starcraft è probabilmente il miglior gioco di strategia in tempo reale per PC. Giocato in multiplayer è irresistibile. La sua carta vincente, grande colpo di mano della Blizzard, è stata la disponibilità gratuita di server, all'interno di una struttura colossale: Battle.net.

I protagonisti del romanzo "Guerra e Pace" di **Tolstoj** sarebbero stati eccellenti avversari per partite in multiplayer combattute con onore e correttezza. Il duello intrapreso da Pierre nella seconda parte del romanzo per rispondere a una presunta offesa ricevuta è, in questo senso, emblematico. La paura di ricevere un colpo mortale è per lui meno di nulla in confronto al senso dell'onore e della cavalleria che egli dimostra al suo avversario ferito gravemente.

Unreal è stato il primo sparatutto in soggettiva che ha tentato di porre il giocatore in un universo vivente anche al di fuori delle sue azioni. Una tendenza portata successivamente all'apice da Half Life.

3 Dipendenza dal Multiplayer.

Non riuscivo più a pensare, non riuscivo più a ragionare o concentrarmi su ciò che stavo facendo. La mia mente era occupata da un solo, violento e sferzante desiderio, o forse più che un desiderio era un bisogno, una necessità: avevo bisogno di sedermi di fronte al monitor e fraggare qualcuno!

Di alcuni videogiochi particolarmente divertenti o intriganti si dice che "danno dipendenza", esattamente come un qualsiasi tipo di droga pesante come la **cocaina**. Il multiplayer intriga ed è certamente divertente. Non è quindi un'esagerazione affermare che può dare dipendenza. Dietro un discorso di dipendenza da qualcosa c'è sempre qualcuno che questo "qualcosa" lo subisce e un altro che ci guadagna sopra. Per la tossicodipendenza il principio è chiaro, ma la dipendenza da multiplayer come si spiega? Chi subisce il qualcosa? Certamente il giocatore. Chi ci guadagna sopra? Principalmente la software house che produce il gioco. Ma ancora non è chiaro cosa sia questo "qualcosa" in grado di dare dipendenza. Si potrebbe supporre che una violenta sessione multiplayer scarichi nel sangue una forte dose di adrenalina? Possiamo forse supporre che si tratti di un dispensatore di emozioni forti, tali che la vita quotidiana non è in grado di offrire? O forse è semplicemente una valvola di sfogo alla violenza repressa e finalmente indirizzabile verso **chiunque**? Qualunque cosa sia questo "qualcosa" è certo che il fruitore del gioco in rete non ci fa certo una bella figura, quantomeno non quando si può parlare di dipendenza. Tuttavia, in alcuni casi, è difficile rimanere insensibili e non cedere la richiamo della sfida. Prendiamo il caso di un gioco come **Heroes of Might & Magic 3**; nella sua semplicità si cela un meccanismo perverso in grado di soggiogare anche la mente più resistente. L'unica cosa che salva la "vittima" è che il gioco sfrutta il sistema a turni e l'attesa della propria mossa rende la partita lenta e poco adatta a una feroce e rapida battaglia a più giocatori. Comunque la si voglia vedere rimane chiaro il principio che nessuno dovrebbe dipendere da niente.

Sigmund Freud, padre della psicanalisi, afferma nei suoi scritti che l'uso della **cocaina** può essere utile in alcuni tipi di trattamento ed egli stesso ne faceva largo uso. A conti fatti, anche il multiplayer può essere considerato una droga del nuovo millennio... l'eliminazione "virtuale" dell'avversario diventa un'emozione rivitalizzante e galvanizzante, a cui difficilmente si può rinunciare dopo aver provato. Una manna per le menti, una dannazione per le bollette!

Nel film Leon, del regista francese Luc Besson, la piccola protagonista chiede al killer professionista chi prendere di mira per esercitarsi al tiro al bersaglio. La risposta è "**Chiunque**". In fondo, questa affermazione concretizza un desiderio umano latente... la possibilità di agire senza paura delle conseguenze che potrebbero derivarne... Quest'ultimo, infatti, è uno degli aspetti che maggiormente ha decretato il successo del gioco in multiplayer. Che cosa può esserci di meglio di combattere "alla morte" contro persone che non si conoscono e che, probabilmente, mai conosceremo per il resto della nostra vita? Potendo persino prenderle in giro, testimoniare la propria superiorità e sentirsi un "dio" digitale, contro cui nessuno può competere, il quadro è completo... la vittoria come valore supremo, augurandosi di non dover mai avere a che fare con un killer spietato e abile come il Leon interpretato da Jean Reno.

Heroes of Might & Magic 3 è un esempio lampante di come dovrebbe essere un gioco semplice e divertente al tempo stesso. Un piccolo capolavoro di giocabilità in grado di rovinare completamente la vita sociale di qualsiasi individuo. Il classico gioco che andrebbe vietato per legge...

4 Dove e Come?

Una goccia di sudore scivola dalla mia fronte ripida verso il mio occhio dilatato. Le mie mani fremono sui pulsanti del mouse mentre un misto di ansia e frenesia si impadronisce del mio stomaco. Il tutto è pienamente giustificato dalla fatica che comporta la ricerca del server che mi permetterà di giocare.

Supponiamo che la lettura di queste pagine vi abbia messo voglia di provare in prima persona le meraviglie del multiplayer e che siate quindi ansiosi di farvi prendere da tutte le piccole nevrosi del caso. Cosa fare? A chi rivolgersi? Ovviamente Milano non è l'America, come cantavano i **Timoria**, e la qualità delle nostre connessioni non è paragonabile nemmeno lontanamente con quelle utilizzate dal popolo U.S.A.; quindi? Ci sono diverse alternative possibili, una delle quali richiede l'installazione di una rete LAN nel vostro appartamento. In questo caso dovreste avere parecchi quattrini e una moglie paziente, oppure dovreste essere sposati con **Lara Croft**. Un'altra possibilità consiste nell'obbligare qualche amico a portare il suo PC a casa vostra e collegare le macchine tramite cavo seriale. Oppure potete spostarvi voi da lui. La controindicazione è l'incredibile "sbattimento" al quale sottoponete l'amico o voi stessi a seconda dei casi. Molto meglio una connessione a Internet e l'utilizzo di un server dedicato quali possono essere la Microsoft Gaming Zone o Battle.Net. Se avete la fortuna (ammesso che si possa definire tale) di abitare a **Milano**, invece, potrete contare su un servizio messo a disposizione da Halifax chiamato **GOL**, acronimo di Game On Line. Il vantaggio enorme di questo sistema è quello di risiedere in Italia, consentendo a tutti noi poveri giocatori della penisola di godere di tempi di latenza sensibilmente ridotti e di Ping notevolmente più bassi. Il servizio è completamente gratuito e supporta già un buon numero di titoli quali *Machines*, *Powerslide* e il già citato *Unreal*.

I **Timoria** sono un gruppo di origine bresciana nato nel 1985 con il nome di "Precious Time", che ha prodotto diversi album dal sapore pleonastico a partire dal primo: "Colori che Esplodono", del 1990 e che è, contro ogni logica, tuttora in attività. Nella loro produzione è da segnalare anche l'album "Viaggio senza Vento", un lavoro dalla struttura "concept" tipica degli anni '70, sullo stile dei meravigliosi lavori della "Quarta Isola del Tempo". Le sonorità della band sono incentrate prevalentemente sulla chitarra di Omar Pedrini, mentre le composizioni seguono assai raramente i dettami tipici della canzone italiana e del pop nostrano.

Prima in diverse classifiche: traffico, rumore, sporcizia, peggior qualità della vita, **Milano** sarà anche la prima città italiana a essere cablata con le linee in fibra ottica. La "capitale morale" della nostra penisola è davvero un bel posto dove vivere in pace...

Più che un personaggio da videogame, **Lara Croft** è ormai un sex symbol, interpretato da modelle in carne e ossa per rendere concreti i desideri di tutti i giocatori. Oggi tocca a Lara Weller tale fardello, ma la definizione più corretta che si può dare della protagonista di Tomb Raider è quella di "Limone ormai completamente spremuto". Da tre anni, rigorosamente a fine novembre, la EIDOS lancia sul mercato un nuovo episodio di questa saga. Il successo è garantito, per quanto spesso gli addetti abbiano detto peste e corna di questi giochi... Bisognerebbe chiedersi il perché di tutto ciò... ma, in fondo, si tratta di speculazioni a se stanti. Tomb Raider è, in assoluto, il videogioco che ha venduto di più in Italia e che - cosa molto più importante - ha aperto le porte a un mercato che aspettava di esplodere. Un pregio che, indubbiamente, vale la mole di notizie che ci propinano.

Lo scaricamento di un piccolo programma da un mega e mezzo sarà tutto ciò di cui avrete bisogno per connettervi al sistema **Game On Line** e unirvi ai massacri in rete in lingua italiana.

"Esattamente come accadde decadi fa, con la strepitosa invenzione chiamata **Televisione**, i consumatori di oggi trasformeranno il **Computer** nel centro del loro universo del divertimento; posto che **Hollywood** e le società **"High-Tech"** rispondano ai loro bisogni..."
Jim Moloshok Warner Bros Online President

Se aveste un milione di dollari come lo spendereste?

Vacanze, hobby, investimenti, edilizia, piaceri personali? Assolutamente no! Con quella cifra potreste avere l'onore di andare a cena con Bill Gates e consorte nella sua nuova residenza sul lago nei pressi di Seattle; un ambiente ultratecnologico con tutti i più avanzati ritrovati della scienza moderna. Al di là dell'importanza dei convitati, avreste l'occasione di visitare una casa da 60 milioni di dollari con un cinema da venti posti, trenta garage per le auto e la bellezza di venti stanze della parte principale dell'edificio... Che dire? Cominciate a mettere da parte il denaro!

Il nuovo millennio è alle porte

e sicuramente porterà dei cambiamenti nel mondo dei computer che abbiamo solo cominciato a immaginare... Gli esperti di PC Magazine hanno identificato dieci punti focali che condizioneranno il trend del ventunesimo secolo:

1) I computer saranno più umani
2) Le reti saranno dovunque
3) Il Web sarà più fruibile
4) Le macchine più piccole cominceranno a pensare
5) Il software sarà più user friendly
6) L'economia via Internet dominerà su tutte le altre
7) I computer verranno visti in una nuova ottica
8) Il divertimento diverrà quasi esclusivamente virtuale
9) Le nostre identità saranno digitali
10) La legge di Moore continuerà a dominare

BOLLOCKS

Sony cambierà il nome della nuova PSX

In seguito all'E3, la Sony ha deciso di cambiare nome al suo prossimo sistema, nel tentativo di contrastare il futuro progetto "Dolphin" della Nintendo. Un portavoce della Sony ha annunciato: "Il nostro nuovo sistema si chiamerà Sony Tuna Net System... Attenta Nintendo, tutti sanno che le reti da tonni sono la causa di maggiore mortalità tra i delfini...". Davanti a certe notizie non rimane altro da fare che esclamare il simpsoniano: DOH!

Manifestazioni Estremiste

Anche in Inghilterra, terra estimatrice di questo sport, sono presenti alcuni "dissidenti" che non sopportano il gioco del Golf. Difficile credere, però, alla scena che vedete in questa foto... Due persone della sicurezza che inseguono un dimostrante nudo con scritto sulla schiena "19esima buca" e una freccia che indica una particolare zona del corpo che potete benissimo vedere da soli!

Clinton contro i videogiochi

Stanco di Impeachment e tramacci governativi, il presidente degli Stati Uniti d'America Bill Clinton ha deciso di accanirsi contro un nuovo nemico... la violenza nei videogiochi! "So che questa roba vende, ma questo non significa che sia nel giusto...", ha affermato il presidente durante un evento alla Casa Bianca per muovere i primi passi nella lotta contro questo tipo di violenza, "causa" degli omicidi scolastici a Littleton, Colorado, in aprile. Con una voce disgustata, Clinton ha letto una serie di pubblicità violente relative a prodotti videoludici "Uccidi i tuoi amici senza preoccuparti delle conseguenze", oppure "Resta in contatto con il freddo e sanguinolento lato omicida che è in te...". Ah, l'America, paese dove risiede la massima espressione della cultura umana...

Lara e la fame nel mondo

Alcuni scienziati in Ontario hanno trovato un modo per combattere la fame del mondo. Dopo aver perfezionato una formula in grado di aumentare la produzione di latte nelle donne, gli scienziati hanno suggerito di sperimentarla sulla superstar dei videogiochi Lara Croft e di pagarla cifre spropositate per svolgere il ruolo di balia per i milioni di bambini poveri in Asia. Il capo del progetto ha affermato: "Con una formula come la nostra e delle tette come le sue, il mondo non si dovrà più preoccupare della fame dei suoi bambini".

MAI DIRE MAI

Forse questa è la volta buona!

Pare proprio che *Messiah*, il pluri-ritardato gioco della Shiny Entertainment (http:\\www.shiny.com), sia veramente in arrivo per la fine dall'anno. È passato così tanto tempo da quando il gioco è stato annunciato per la prima volta che probabilmente George Michael era ancora il cantante degli Wham!. Potremmo anche credere che sia l'ennesima panzana per abbindolare i giornalisti intervenuti all'E3, ma la notizia ci offre la possibilità di seguire i dettami del giornalismo inserendo donne nude inutili e decorative.

Solid Snake arriva a Redmond

No, non stiamo parlando di un tentativo della "One Man Army" di *Metal Gear Solid* di sabotare l'impero di Bill Gates, ma di un accordo, estremamente importante, stretto tra Microsoft e Konami, che contempla l'interscambio dei prodotti videoludici delle due società per la conversione sulle rispettive piattaforme (PC e Playstation per intenderci). Questo significa che, probabilmente entro l'anno, potremmo vedere l'apparizione di Metal Gear Solid sui nostri monitor... Dite la verità... probabilmente non ci avreste scommesso un soldo bucato...

Il protagonista di Metal Gear Solid è il classico duro, eroe senza macchia e senza paura... Tanto realistico quanto poco verosimile.

Morto un papa, se ne fa un altro... Finito il dominio di 3Dfx nell'ambito degli acceleratori grafici, è il momento di accogliere Nvidia in trionfo...

MAXI GAMER XENTOR 32

Da quando l'uscita della prima 3Dfx Voodoo rivoluzionò completamente il modo di giocare su PC, di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia. Abbiamo assistito a svariati tentativi di sconfiggere questo predominio, tutti vanificati, poi, dall'uscita della Voodoo 2, che era possibile persino "linkare" a una scheda gemella per raddoppiarne le prestazioni video (grazie al collegamento in SLI, acronimo per Scan Line Interlieve). Quando Nvidia uscì con la prima release del suo processore TNT, adottato da Creative, Asus e Diamond, il suo obiettivo era proprio quello di battere la potenza di due Voodoo 2 in SLI, missione che non è potuta andare a buon fine a causa dei limiti tecnologici nella tecnologia dei chipset (allora ferma alle dimensioni di 0.35 micron) che hanno costretto Nvidia a limitare la velocità di clock del suo potente chip. Ciò nonostante, già la prima versione della Riva TNT competeva più che egregiamente, risultando più veloce di una singola Voodoo 2, grazie anche a una profondità di colore a 32 bit (all'epoca esclusivo appannaggio dei chip G200 di Matrox, inferiori, però, come prestazioni in accelerazione). L'introduzione della tecnologia a 0.25 micron ha permesso ora a Nvidia di rendere il suo processore ancora più potente, al punto di poter superare i già alti risultati della tanto attesa Voodoo 3, dando così vita al nuovo Riva TNT 2. Più che parlare di un prodotto totalmente nuovo, la Riva TNT 2 (tra l'altro scelta dalla maggior parte dei produttori dopo la decisione di 3Dfx di non vendere la tecnologia Voodoo 3 a terze parti, ma di produrre lei stessa le schede grazie all'acquisizione della STB) va considerata come un'evoluzione del chip precedente, capace di specifiche quali nove milioni di triangoli al secondo con oltre 300 milioni di pixel su schermo, sempre al secondo. Parlando delle prestazioni generiche e bidimensionali (in linea con tutti i chip di nuova generazione) abbiamo una banda passante da ben 2,9Gb, un RAMDAC a 300MHz e una massima risoluzione possibile di 2948x1536. La TNT2 può inoltre contare sul supporto via hardware di tutte le GDI (Graphics Device Interface) di Windows, del cursore in true color e del color dithering; è inoltre supportato il multi buffer, fino al quarto livello. Le caratteristiche di riproduzione video, ottime data la potenza del chipset, riguardano l'accelerazione per DirectShow, Mpeg 1 e 2 e Indeo. Il motore hardware comprende una funzione di video scaling per la teleconferenza, la conversione di colore e il motion compensator per la riproduzione DVD. La scheda è inoltre già stata pensata, almeno a livello concezionale, per funzionare in modalità AGP 4X Sideband. Ma è sul fronte dell'accelerazione 3D (aspetto che più interessa noi videogiocatori) che la Riva TNT2 dimostra le sue reali potenzialità. Grazie all'evoluzione dell'architettura Twin Texel, che consente due texture mapped per ciclo di clock per pixel e il multi texturing a singola passata, i risultati dei benchmark effettuati sono superiori a qualunque altra scheda attualmente presente sul mercato (inclusa la Voodoo 3), ovviamente il tutto con una profondità di colore a 32 bit. Gli altri effetti includono il supporto per Bump Mapping, Texture Compression (funzione inclusa nelle DirectX 6) e per le texture procedurali; senza contare le funzioni di antialiasing, a scena intera e a ordine indipendente. Il chipset viene commercializzato in due versioni, differenti per dotazione di memoria (16 o 32 Mbyte, quantità massima installabile) e clock del chip (tra 125/150 e 175/200). La scheda provata, di produzione Guillemot, vantava la seconda dotazione di memoria e clock (la più potente) e, a parte qualche piccolo problema di stabilità dei driver (dovuti, come spesso accade, alla prima release), è risultata perfettamente compatibile con le API Direct 3D e Open GL. Mentre vi sto scrivendo, inoltre, è in corso di sperimentazione una versione dei driver compatibile Glide (l'API proprietaria di 3Dfx), attualmente già a livello di beta release pubblica per la TNT di Creative. La **Xentor 32** è, inoltre, dotata di uscita video, in modo da consentirne il collegamento con un qualunque televisore.

Come potete notare dall'immagine, la Xentor 32 offre una componentistica di ottima qualità. La presenza di una generosa ventola autoalimentata dalla scheda stessa sul chip primario garantisce un buon regime di lavoro anche a più alte velocità di clock, necessarie per raggiungere le ottime prestazioni tipiche dei chipset TNT 2. L'uscita video, posta a lato della presa VGA, garantisce il collegamento con un qualsiasi televisore, anche se dovrete regolare la risoluzione e la frequenza di aggiornamento del video di conseguenza.

Produttore:	**Guillemot**
Distributore:	**Ubisoft**
Prezzo (Iva inclusa):	**Lit. 449.000**

The chemical brothers
Surrender

TUTTE LE RECENSIONI PER PC
TUTTI GLI APPROFONDIMENTI
TUTTO SUL GAME ON LINE
TUTTE LE ANTEPRIME

IN USCITA

9.99